

Micro NEWS
TEO PAGE 100
FREEWARE
DECOUVREZ LES JEUX GRATUITS!
EXCLUSIF
LE 1er JEU SUR CD-ROM
CONFESSION D'UN PROGRAMMEUR
MINI ATARI PC
M 2843 - 19 - 20,00 F
3792843020006 00190
Belgique : 145 FB - Suisse : 5,50 FS - Canada : $ 5,95
N°19
MARS 1989

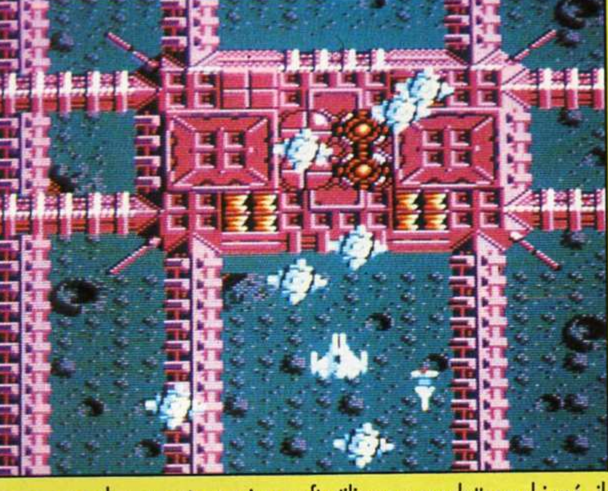
ZANAC EX

Nouvelle propagande pour MSX2

Le vent torride balayait la plage de ses longues mains griffues, mais l'homme qui pleurait à vos côtés était insensible à ces plaintes sinistres ; il parlait d'une voix brisée par le chagrin : "J'ai dû tout vendre... mes beaux jeux d'action... ma belle salle de jeux... plus personne n'y venait. Tout ça à cause de ce maudit Zanexac ou Zexanac ! Beuuuaaahh..."
Oui, vous l'avez compris, Zanac Ex est un magnifique shoot'em up. Version évoluée de Zanac, qui était déjà un must sur MSX1, ce soft devrait métamorphoser le plus bouché des mongols en adepte du spinozisme, et même un aveugle ou un sourd devraient s'agenouiller devant son MSX2. En clair, les multiples qualités de ce jeu devraient lui réserver une place de choix au paradis des jeux d'action.
Tout d'abord, le graphisme est fantastique ; Zanac Ex parvient en effet à tirer la quintessence du mode 256 x 212 en 256 couleurs offert par le MSX2. Il en résulte des écrans d'une beauté incroyable et d'une richesse superbe. Ainsi, les décors représentent tour à tour des structures spatio-architecturales, du terrain lunaire, de l'eau, une planète de feu (sublime !), etc. Le jeu est formé de 12 stages, chacun comprenant une ou plusieurs forteresses à détruire. Il y a aussi, mis à part les innombrables vagues d'ennemis à dégommer, des gros vaisseaux qui attaquent soudainement au milieu d'un stage.
Au chapitre des oreilles, il faut bien admettre que le son fait très fort. Lui aussi très varié, il est remarquablement conçu, car il accompagne bien l'action trépidante de ce soft. De plus, il n'est ni trop discret, ni trop présent ; les 3 modestes voies du MSX sont bien exploitées, tout comme le fameux processeur vidéo : l'animation est vraiment bonne. Le scrolling vertical au pixel près est d'une douceur à faire baver n'importe quelle lessive et le contrôle du vaisseau est parfait. Enfin, presque. Car le seul reproche que l'on puisse articuler au sujet de Zanac Ex vient de là : quand l'écran est très envahi (plus d'une douzaine d'ennemis), l'animation est quelque peu ralentie ; mais ceci n'engendre pas d'imprécisions, et par conséquent n'amoindrit pas du tout l'immense plaisir de jouer.
Car la qualité la plus évidente de Zanac Ex est que si ce soft utilise un squelette archi-usé, il parvient à le modifier pour le rendre un tant soit peu original. Tout d'abord par la richesse du jeu : décors, ennemis, et aussi armes ; elles sont au nombre de huit et s'améliorent sur 4 niveaux, le quatrième étant génial et foudroyant. De plus, comme dans Zanac première version, ces armes-là ne sont pas seules : elles sont cumulées avec l'arme de base, un tir simple pouvant devenir double ou triple. Le jeu recèle aussi quelques beaux gimmicks : par exemple une tête robotisée enfoncée dans le sol qui double votre arme de base (pouvant ainsi être un tir sixtuple) et qui met l'autre à son niveau maximum, ou une petite fée qui vous apporte une aide explosive, etc.
Mais malgré toutes ces armes dévastatrices, le jeu reste d'une difficulté infernale ; cependant, comme elle est progressive, il est tout à fait possible de se constituer une solide réserve de vies en prévision de difficultés futures, d'autant plus qu'existent dans ce jeu des "exit", qui permettent de changer de stage (pas toujours dans le bon sens, hélas). Prendre un exit est un régal, car il se produit alors sur l'écran une rotation des couleurs tout à fait psychédélique.
En bref, graphisme d'enfer, son agréable, bonne animation.
Au royaume des aveugles-sourds-muets, les fous sont rois, mais tous devraient pouvoir crier bien haut leur admiration pour ce soft exceptionnel.

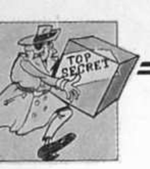
Cartouche mégarom Compile/Ponyca pour MSX2.

L.M.











MSX

JEUX OFFERTS PAR MAUBERT ELECTRONIC

SUPER LAYDOCK

Les options sont en fait des armes plus puissantes. On les utilise en appuyant sur SHIFT. Il est plus facile de prendre une option quand l'on joue seul car on a un choix à chaque début de niveau. A deux, il faut être pilote et co-pilote pour avoir une option. Au niveau 1, il n'y a pas d'option.

Niveau 1 : il apparaît sans problème car c'est le plus facile.

Niveau 2 : comme option, on a un missile dont la puissance de tir est assez faible. Ce missile permet de tirer les canons rouges qui vous tirent dessus. Pour tuer le monstre (une chenille géante) qui permet de passer au niveau 3, il faut longer les bords de l'écran et le monstre apparaîtra sans problème.

Niveau 3 : option conseillée, TORA. Cette option est un laser très efficace (et très utile). Il est très utile à ce niveau car il n'y a qu'une créature du même genre que le monstre du niveau 2. Employer la même technique en faisant attention en plus aux météorites. La vitesse de ce niveau est effarante.

Niveau 4 : option conseillée, BULLPUP ou DOUBLE. Ces 2 options sont des missiles. Ils sont indispensables car à la fin il y a une porte qui ne peut-être ouverte qu'avec des missiles.

Niveau 5 : option conseillée, BULLPUP. Ce niveau est déjà plus dur que les autres et il faut s'accrocher pour pouvoir passer. Pour le monstre, il faut se placer juste devant les boules rouges qui tournent et tirer aux bons moments avec l'option.

Niveau 6 : option conseillée, TORA. Ce niveau est rapide et il faut constamment bouger à cause des météorites. Avec l'option TORA, le monstre qui est un mélange de ceux des niveaux 1 et 2 est assez facile à tuer.

Niveau 7 : option conseillée, DOUBLE. Le monstre a 9 yeux placés en cercle avec au centre une montagne qui lance des pierres. Il suffit de se placer sur le côté des yeux et avec de la chance, on peut en tuer 2 à la fois.

Niveau 8 : option conseillée, CONDOR. C'est un missile qui se dirige sur les ennemis et pour tuer le monstre, c'est plus facile. Attention à la couleur des régénérateurs de bouclier car lorsqu'il est bleu, cela signifie que c'est au joueur 1 (vaisseau bleu) de le prendre (en tirant dessus) et lorsqu'il est rouge, c'est pour le joueur 2.

Niveau 9 : option conseillée, CONDOR. Ces niveaux sont très faciles lorqu'on a l'option CONDOR. Vous n'avez qu'à tirer pour tuer les ennemis. Le monstre est assez long à tuer même avec l'option.

Niveau 10 : option conseillée, CONDOR. Vous entrez dans une cité, alors attention aux murs des immeubles. Il faut donc slalomer entre les immeubles. Le monstre est long à tuer (20 canons à descendre).

Niveau 11 : option conseillée, CONDOR. Là également, il faut slalomer ente les murs. Une fois passé, il suffit de bien se placer devant le monstre et on passe sans égratignure : il tire en ligne droite et en biais. Il faut se placer entre ces 2 lignes de tir, ne plus bouger, tirer et l'option fera le reste.

Niveaux 12, 13, 14 : option conseillée, CONDOR. Ces niveaux ne font en fait qu'un seul. Ils sont assez longs et il n'y a qu'un monstre à la fin du niveau 14. Ces niveaux sont durs car les ennemis arrivent même par derrière. La seule solution est de les contourner pour les tuer. Enfin, le monstre est dur et long à tuer. Environ 40 coups avec le tir normal (barre d'espacement). Il ne bouge pas, mais par contre, son garde du corps suit tous vos mouvements et vous tombe dessus très rapidement. Si vous réussissez, vous aurez obtenu votre diplôme de l'espace !

DOCTEUR TUTUT





VAMPIRE KILLER

Quelques conseils :

- La petite clef marron sert à ouvrir les coffres et la clef blanche sert à ouvrir les portes d'accès au niveau supérieur.
- Prendre un maximum de coeurs car ils sont très utiles.
- On peut interroger les mages à différents niveaux qui donnent des armes plus efficaces (une fois que vous avez pris ou non une arme, tirez sur le mage et il vous donnera des coeurs en plus). Sinon, si l'arme vous intéresse et si vous n'avez pas assez de cœurs, ne lui tirez pas dessus et revenez le questionner lorsque vous aurez suffisament de cœurs.
- Lorsqu'on a un sablier en main, pour arrêter les ennemis, il faut sauter et pendant que l'on est en l'air, appuyez vers le bas. C'est très utile et très efficace pour tuer les monstres tous les 3 niveaux.
- Pour utiliser une fiole, il faut appuyer à gauche ou à droite (selon le direction choisie) lorsque l'on est en l'air.
- Attention car chaque utilisation du sablier ou d'une fiole retire 5 cœurs.
- Les clés (ou autres) d'accès au niveau supérieur sont parfois cachées dans des murs. Par exemple, au niveau 1, il suffit de laisser jouer l'ordinateur tout seul et il vous montrera où se trouve la clef.
- Lorsque l'on a un parchemin en main, appuyez sur la touche F2 et vous aurez un plan du niveau. Ce plan vous indiquera où vous êtes et où se trouve la porte d'accès au niveau supérieur. Chaque parchemin peut être utilisé 3 fois.

Indices sur quelques niveaux :

Niveau 2 : il faut trouver la hache car la clé blanche se trouve dans un endroit assez inaccessible et pas évident : dans le 2ème écran à l'étage le plus bas.

Niveau 12 : si l'on demande le plan du niveau, on s'aperçoit que l'on est à l'étage le plus élevé sans possibilité de descendre par des escaliers. La solution se trouve sous les porches sombres. Il faut s'agenouiller et appuyer simultanément sur les chiffres 5 et 6. Ça devrait marcher (autrement essayez d'autres touches) et ça permet de descendre ou monter à travers le niveau.

Niveau 16 : important, il y a 3 clés (dont un est inaccessible). Il faut prendre des clés marrons, descendre les escaliers et aller le plus possible à gauche. Là, 2 trésors dont un sablier qui sera très utile...

Niveau 18 : pour tuer DRACULA, il faut lui tirer dans la tête. Et pour tuer son portrait, il faut tirer sur le point lumineux qui se trouve sur son front.



NEC ET DISPO

La console NEC sera-t-elle importée en France en 89 ou ne la verrons-nous jamais ? Pouvez-vous me dire dans quel ordre de prix elle se situera ? Si vous pouviez répondre à ces questions, vous feriez énormément plaisir à un de vos lecteurs adorés !
(Arnaud Caballé, Penols près Montpellier)

Lecteur adoré, la console est actuellement importée par Shoot Again, 145 rue de Flandres, 75019 Paris, tél. : (1) 40.38.02.38. Le prix est d'un peu plus de 2000 francs et il est prudent de réserver. Aucune importation officielle n'est prévue par Nec France.



ST TRISTE

Parlons peu, parlons bien, ton journal est sublime. Ça, c'est pas une surprise. Je vous écris car je suis bien triste : j'ai un Atari 520 STF, et pourtant ma tristesse est bien là. Comment vous expliquer mon regret d'avoir vendu mon MSX, au profit d'un ordinateur, génial certes, mais qui à mon avis ne joue pas à fond la carte du jeu. Pas du jeu comme vous le croyez, je veux parler du vrai jeu, du beau qui bouge, qui chante, qui sent bon le travail soigné, avec des musiques douces et mélodiques, des passages secrets, des mystères cachés, qui font l'attrait des grands jeux. Ces grands jeux, tous les lecteurs croient que que ce sont Iron Lord, Menace, Barbarian 2 ou Operation Wolf. Moi je leur dis : vous avez tout faux ! Et je leur dis : avez-vous déjà dégusté du Wonderboy 2 sur Sega ? du Maze of Galious ou Nemesis 2 sur MSX1 ? ou du Vampire Killer ou Usas sur MSX 2 ? Avez-vous déjà vu les jambes de Lio ? Rhâ lovely...
Là où ma prière commence et où j'espère que Micro News va me secourir, c'est sur les consoles 16 bits, qui, à mon avis, ont un avenir certain dans notre pays. Konami va-t-il adapter ses hits sur ordinateurs et consoles 16 bits, et si oui lesquels et quand ? Et les yeux de la sœur de Lio, hein... vous avez vu les yeux de la sœur de Lio ? Aaahhh ! Aga... aga... aga...
(Eric Puig, Marseille)

Et oui, la preuve est faite : les jeux micro laissent des séquelles, il suffit de lire cette lettre pour s'en persuader. Verrons-nous un jour la mention "abus dangereux" apposée sur les logiciels ?
Blague à part, cette lettre explique tout haut ce que beaucoup savent déjà : un grand nombre de jeux japonais sur MSX, Sega, Nintendo, sont de purs chefs-d'œuvre qui n'ont pas vraiment d'équivalent sur les autres ordinateurs.
Nous conseillons donc à nos lecteurs possesseurs d'un MSX ou d'une console et qui vont acquérir un ST ou un Amiga, de garder leur ancienne machine, surtout s'il s'agit d'un MSX1 qui n'a pas une grande valeur de revente. Ceci afin de pouvoir jouir encore des nouveaux jeux Konami et Sega, qui, à eux seuls, méritent amplement que l'on fasse ce petit sacrifice financier.
Au sujet des adaptations de jeux Konami sur les consoles 16 bits, nous ne pouvons pas encore vous donner de précisions. Quant aux ordinateurs, plusieurs jeux Konami ont déjà été adaptés (surtout sur 8 bits) mais, attention : les adaptations ne sont pas forcément faites par Konami, qui se contente de vendre la license.

RÉDEMPTION

Bonjour, je m'appelle Rémy, j'ai dix ans et j'aime bien ce que tu fais dans ta revue. Avant, rien ne m'intéressait. Mon père m'a acheté un Commodore 64 et s'est débrouillé pour avoir plein de jeux et il m'a aussi acheté des revues. Il y a trois mois que j'ai découvert ta revue, les dessins sont marrants et ta façon d'écrire aussi, mais je ne comprends pas toujours. Mon père va sûrement m'abonner. Je m'intéresse enfin à quelque chose, alors continue comme ça.
(Rémy)

Rémy, t'es adorable ! Toute l'équipe te dit merci. Nous sommes très touchés par ta lettre et nous sommes fiers que le journal t'intéresse alors qu'avant "rien ne t'intéressait". Nous espérons que ça va continuer, récris-nous si tu veux ! Grosses bises de toute l'équipe !

THOMSON COLLEC'

Je commence une collection d'ordinateurs et j'ai déjà plusieurs Thomson (au prix où on les trouve, pourquoi se gêner ?). Notamment un MO5 avec son LEP et un TO7. Seule-

A 320

Y a-t'il un pilote dans l'avion ?



Bien sûr, puisque c'est vous ! Vous vous êtes levé matinal, croissant frais, guilleret dispo et vous êtes parti vers l'aéroport comme tous les jours. Après avoir pris connaissance de la météo et être passé au bureau de la compagnie, vous avez gagné les pistes. Cette première partie de A320 est sympathiquement jouable avec des dessins digitalisés convenables pour l'Amstrad, et une excellente ergonomie. On se dit alors qu'on va assister à une aventure classique pleine de dessins digit style *Pharaon*. Pas du tout mon Loulou ! D'un seul coup d'un seul, l'écran se change en tableau de bord et vous voilà embarqué sur une simulation de vol avec demande de cap, altitude, pilotage automatique, radio FM et tous les indicateurs à surveiller. Chouette, pensez vous en français et en vous-même car vous parlez bien les langues étrangères alors que - c'est bien là le hic - vous heurtez un hélico et que le jeu fait reset ! Oui, je dis bien r-e-s-e-t ! Tout est à refaire, on se relève : croissant réchauffé et, râlant fatigué, on repart, sans sauvegarde, pour se retaper un reset quelques minutes après ! Voici un soft avec toutes les qualités pour faire un excellent jeu d'aventure et de simulation (paraît qu'il y a même un détournement terroriste et que l'aventure repart de plus belle...) et qui finit par vous laisser coincé et frustré . Soit vous relever le défi car la difficulté vous stimule, soit vous pensez comme moi que la Compagnie Gâchis Airways a vraiment des hôtesses mal rasées !

Disquette Loriciels pour Amstrad CPC. Autres versions à venir.

Aventurman





SKYX

La réplique du jeu de café

Quand on est cloué chez soi, sans mob, sans troquet à moins de 15 bornes et que l'on s'emm... à mourir, il y a trois solutions : jouer au Scrabble (tout seul c'est pas terrible, et à part le mot Skyx, pas évident de trouver de quoi faire des points...), lire *La Critique de la Raison Pure* de Kant



(chacun ses goûts...) ou bien jouer à Skyx : en voilà une solution qu'elle est bonne... Vous vous demandez bien ce qui se cache derrière ce nom barbare ? Eh bien, Skyx n'est autre qu'une réplique du jeu de café *Super Qix.*, qui consiste à délimiter des parcelles de tableaux à l'aide du déplacement d'un petit personnage. Un jeu très facile à comprendre mais qui nécessitera pas mal de temps d'apprentissage ainsi qu'une parfaite stratégie, avant de découvrir tous les superbes tableaux (une vingtaine). Dès que votre personnage aura reconstitué plus de 75 % du tableau, vous verrez apparaître l'image complète, puis vous passerez au tableau suivant en ayant la possibilité de sélectionner un autre personnage. Au nombre de quatre, ils possèdent chacun un atout différent (épée, boomerang, bouclier ou rapidité) qui pourra se voir renforcé par des bonus. Pour tisser une trame, un petit scénario a été inventé : il s'agit de redonner la paix au royaume de Belda en libérant la belle prisonnière. Le personnage devra donc se frayer un chemin en évitant les disciples du Malin : sorcières, fantômes, feux follets, etc. Plus le joueur progressera dans le jeu, plus les ennemis seront nombreux. Pas moins de douze sprites simultanément à l'écran en fin de partie : une belle performance pour un programme écrit spécialement pour le CPC. Ce n'est certes pas la seule car il faut bien avouer que ce jeu, au demeurant fort simple dans son principe, a visiblement été conçu par des gens qui maîtrisent parfaitement la machine. Jugez plutôt : écran vertical, 16 couleurs simultanées, musique, animations très rapides... Du beau boulot, messieurs Dubois, Jourdan et Quentin. Alors ? Eh bien courez l'acheter, c'est un bon petit jeu.

Disquette Legend SoFtware pour CPC.

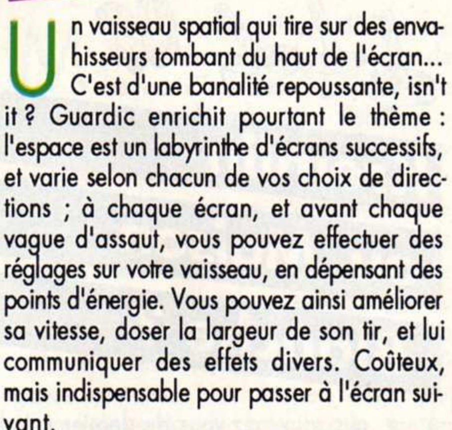
Laurence

GUARDIC

Question de réglages



Un vaisseau spatial qui tire sur des envahisseurs tombant du haut de l'écran... C'est d'une banalité repoussante, isn't it ? Guardic enrichit pourtant le thème : l'espace est un labyrinthe d'écrans successifs, et varie selon chacun de vos choix de directions ; à chaque écran, et avant chaque vague d'assaut, vous pouvez effectuer des réglages sur votre vaisseau, en dépensant des points d'énergie. Vous pouvez ainsi améliorer sa vitesse, doser la largeur de son tir, et lui communiquer des effets divers. Coûteux, mais indispensable pour passer à l'écran suivant.

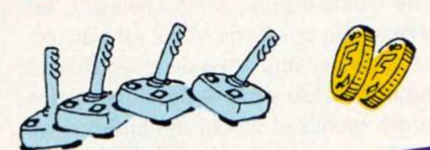


A part ça, rien à dire. Les envahisseurs sont d'un graphisme vieillot, le décor évoque un Arkanoïd dont on ne pourrait pas détruire les briques. Enfin, la vitesse de jeu est impressionnante, trop même, puisqu'il est presque impossible de faire durer une partie plus de cinq minutes. Pour tout dire, le dosage des difficultés nous a semblé hasardeux. Un jeu en tout cas trop banal et trop aléatoirement difficile pour qu'on s'y attarde vraiment...

Cartouche Compile pour MSX1.

J.-M.M.

TOTAL ECLIPSE

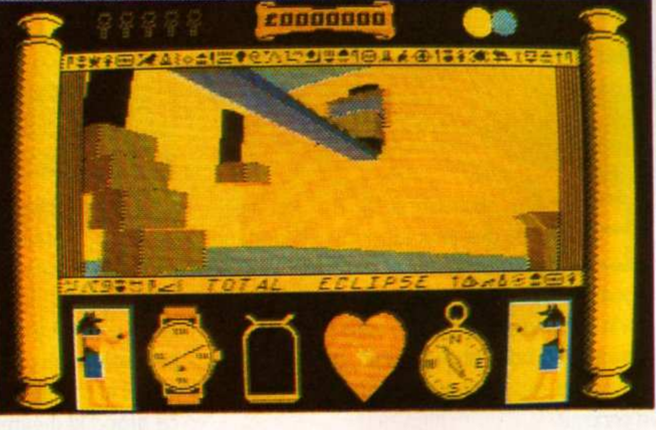


Le mystère des pyramides

Que diriez-vous d'un petit voyage en Égypte ? Le soleil brûlant, le sable blond à perte de vue et, en option, une visite guidée des merveilleuses pyramides de Gizeh : bien sûr vous accepteriez sans hésiter... Et si, maintenant, vous étiez obligé de pénétrer à l'intérieur de la pyramide où repose la momie de l'un des plus grands pharaons de l'histoire égyptienne, sans plan ni guide ? Il est évident que vous refuseriez... vu la complexité des labyrinthes. Pourtant, Incentive vous y fait pénétrer grâce à un logiciel du même tonneau que son prédecesseur : *Driller* et votre cœur va palpiter tout autant que si vous étiez véritablement le premier explorateur de ces prestigieuses sépultures. En effet, ce jeu de labyrinthes sait créer, grâce à des décors très dépouillés (mais tout à fait superbes sur CPC) et des sons un peu angoissants, un véritable suspense. Vous suivez le chemin, guidé par vos yeux, tenterez de vous orienter en surveillant régulièrement la boussole, rechargerez votre énergie (symbolisée par le liquide bleu à l'intérieur d'une fiole) en vous approchant des réserves situées dans certaines salles de la pyramide. Mais ce n'est pas tout, il vous faudra aussi capitaliser des points qui vous seront attribués chaque fois que vous découvrirez des pierres précieuses ainsi que des silhouettes humaines. Escaliers, passerelles, issues condamnées (qui parfois s'ouvriront lorsque vous utiliserez votre arme à feu) : voilà de quoi vous occuper pendant de longues soirées, mais attention, soyez assez rapide pour terminer le parcours avant que l'éclipse ne soit totale (observez bien la montre en bas de l'écran).



Total Eclipse est donc un labyrinthe brillamment réalisé, en tenant véritablement compte de l'architecture propre aux sites, en exploitant au mieux les capacités graphiques du CPC. Comme dans Driller, les animations sont presque inexistantes, mais ce type de jeu se prête tout à fait à cette absence. Le nec plus ultra de ce logiciel est sans conteste la 3 D parfaitement maîtrisée. Sans doute pas à recommander aux fans de shoot'em up, Total Eclipse devrait faire un tabac chez les passionnés de jeux de longue haleine : il mérite ses quatre joysticks...

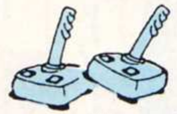




Disquette Incentive pour CPC, adaptation prévue pour C64, ST et Amiga.

Laurence

KENDO



Sabre à la japonaise

Le Kendo est un art martial pratiqué à l'aide de bâtons ou de sabres ; il s'agit donc d'un sport extrêmement violent, mais les adeptes sont heureusement bien protégés. Ce jeu vous propose de connaître les joies de ce sport japonais déjà ancien.



Vous voyez votre joueur de profil, de même que votre adversaire, au choix informatisé ou en chair et en os. Le graphisme du jeu, par conséquent, est assez simple, mais il est réussi et attachant. De plus, allié à une animation de bonne qualité, ce soft est d'une grande clarté. En effet, on peut facilement distinguer les coups et s'améliorer devient donc assez aisé. Quatre coups d'attaque existent, et il y a encore trois possibilités de défense. Les combattants annoncent leurs coups par un mot inscrit dans une bulle façon bande dessinée, hélas en japonais. Le rythme du jeu s'en trouve légèrement ralenti, mais la simulation gagne en cohérence et le joueur, finalement, s'habitue à cette particularité.
Comme tant d'autres simulations de sports de combats, il est bon de s'exercer pour trouver des combinaisons meurtrières ou des parades efficaces, car l'ordinateur vous mène la vie dure et le vaincre exige beaucoup de patience. Signalons encore une mélodie agréable, un bruit des coups réaliste et une bonne dose d'humour ; un bon soft.

Cartouche Sega pour MSX1/2.

L.M.

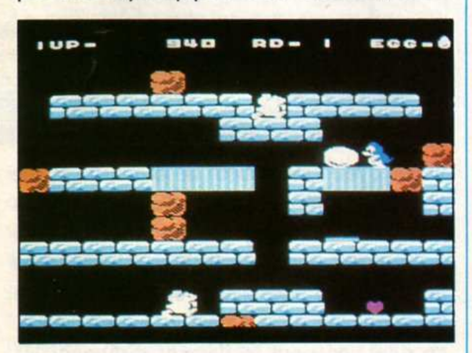


PENGUIN LAND

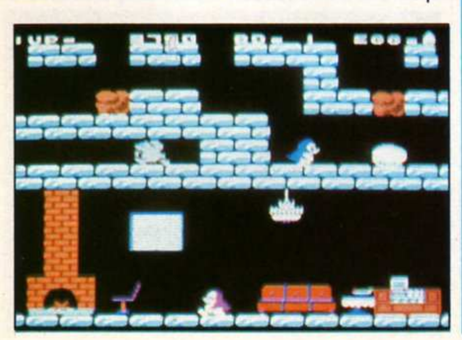
Qui casse un œuf perd une vie

Même dans les étendues glacées du Grand Nord, l'amour doit continuellement livrer des combats acharnés avec les sbires du Mal. Vous, un beau et brave pingouin de bonne famille, devez amener des œufs (en évitant de les casser) depuis votre igloo jusqu'à votre dulcinée qui vit dans un terrier très profond.

Méfiez-vous : ce scénario, sans doute conçu par un balayeur japonais en vacances, cache



un jeu pas si bête qu'il en a l'air (ce qui ne veut rien dire, j'admets). Tout d'abord, si l'aspect de ce soft fait penser à un vague remake des jeux d'échelles classiques, il n'en est rien ; car à chaque tableau se posent quelques petits problèmes qui nécessitent une réflexion allant croissante. Et tout le génie de ce programme est d'avoir une certaine richesse en même temps



qu'une simplicité désarmante. En effet, ce soft permet de pousser un objet (œuf, rocher) et de creuser. C'est tout. A ceci s'ajoutent quelques montres désirant briser votre œuf, ainsi que des bonus. Sans oublier que votre œuf ne supporte pas une chute trop lourde, créant ainsi des difficultés supplémentaires.

Ce soft pourrait aisément exister sur ZX 81 sans perdre le principal ; mais comme il dispose en plus d'un graphisme beau et attachant, d'une animation très précise ainsi qu'hilarante et d'une musique très agréable, ce jeu peut être considéré comme un bijou à consommer lentement ; un soft sans grande ambition, mais qui atteint son but à la perfection.

Cartouche Sega pour MSX1/2.

L.M.

WOODY POCO

Un univers bien séduisant

Élément représentatif de la mode actuelle des jeux japonais mélangeant adresse, aventure et rôle, Woody Poco est un soft adorable. Vous dirigez une sorte d'humanoïde coloré, sans doute issu de l'union d'un balai et d'un oursin, à travers divers paysages très charmants mais hélas peuplés d'ennemis.



Dans un jeu de ce type, appelé " jeu de rôle en temps réel", le temps joue effectivement un rôle capital, car la lumière dépend de la position du soleil, donc de l'heure. Le jeu est ainsi plus ou moins éclairé, selon l'heure. C'est superbe, car la palette du MSX2 est bien utilisée. Les décors sont eux-mêmes également remarquables. On y trouve des trappes, des passages secrets et surtout des maisons, où logent des personnages qui vous divulgueront des renseignements ou qui tenteront de vous vendre quelques objets. Si la fonction de certains de ces objets est évidente (nourriture, sac à dos), la découverte de l'utilité des objets est un des plaisirs qu'offre le jeu, qui, dans ce domaine-là, est d'une richesse à faire pleurer un dictateur.

Le joueur découvre ainsi un univers très vaste ; à chaque partie, il trouve du nouveau, quelque chose qui lui avait échappé. Mais une grande qualité de ce jeu est que le joueur, au fil des parties, commence à aimer faire vivre son personnage, à l'apparence plutôt débile. Il prend soin de lui, lui achète des objets ou le



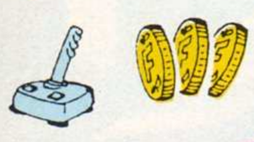
nourrit ; et quand le game over retentit, on ressent une énorme déception. Ceci est dû à un certain "réalisme" du jeu. Par exemple, lorsque la nuit tombe, le personnage peut aller à une sorte d'hôtel y louer une chambre. Puis, on peut voir le héros se traîner péniblement jusqu'à son lit et s'y glisser, regrettant sa solitude dans ce grand lit (heureusement pour le joueur, car vu le look démentiel du héros, on pourrait craindre pour les filles de la région).

Woody Poco est un jeu à la fois captivant et reposant ; rien de tel après un fuck 'em up corsé que de charger une sauvegarde de la partie, de jouer quelques instants, l'esprit bercé par la musique originale et bonne, la dernière qualité de ce grand soft.

Cartouche mégarom DB-Soft pour MSX2.

L.M.

THE ARCHON COLLECTION



Le bestiaire informatique

Electronic Arts a tenté, avec The Archon Collection, de créer deux nouveaux jeux de stratégie dont l'originalité est d'introduire des notions de réserves d'énergie, totalement étrangères aux autres productions du genre (échecs, dames). Le scénario dans lequel s'opposent les forces du Bien à celles du Mal reste assez classique en reprenant les traditionnels magiciens, sorciers, phœnix et walkiries. Au menu : deux



jeux. Le premier, Archon, est construit sur un échiquier avec des pièces dont les possibilités de déplacement sont régies comme celle des divers éléments des échecs. Lorsqu'un disciple du Bien rencontre sur une même case un représentant du Mal, il provoque un combat qui se solde par la victoire du plus fort. Aussi il conviendra de ne pas déclencher de duel sans avoir mesuré les risques. Cette première partie du soft, sans doute la plus intéressante, plaira aux amateurs d'échecs débutants, quant à la seconde - qui met en scène les quatre éléments naturels (feu, terre, air et eau) -, elle devrait lasser plus rapidement. En ce qui concerne la qualité de la réalisation, autant dire qu'elle est



médiocre et n'exploite pas à fond les capacités du CPC. L'ensemble n'a rien d'un jeu récent et ressemble un peu trop à un soft pour Spectrum... Étonnant lorsqu'on connaît les superbes produits auxquels nous ont habitué les programmeurs de chez Electronic Arts, notamment leur fameux *Chess Master 2000.* Pas franchement géniale, cette nouvelle collection...

Cassette Electronic Arts pour CPC. Existe aussi sur C64 et Amiga.

Laurence

AFTER BURNER



CPC meilleur que ST !

Tout le monde l'attendait sans trop y croire, curieux de voir ce qu'allait donner sur micro la conversion du grand, du géant After Burner.

Après une réalisation très réussie sur la console Sega, on pouvait espérer un résultat correct



sur ST. En revanche, il semblait fort probable que le passage sur 8 bits allait vraiment faire souffrir cet exceptionnel combat aérien. Erreur, c'est bel et bien sur CPC qu'After Burner ressemble le plus à ... After burner. Si, si ! Inutile d'épiloguer sur la version ST car elle est loin des prouesses techniques auxquelles on est désormais habitué sur cette bécane. Revenons plutôt à l'adaptation réalisée pour CPC. Couleurs vives, ennemis nombreux, tableaux assez faciles à enchaîner, animations plus que correctes : voilà résumés les atouts de ce jeu. Hélas, il est un peu frustrant de devoir lever le pied toutes les trois minutes (comprenez : lâcher le joystick...) pour permettre de faire un nouvel accès disque. Pour cette bataille que vous allez mener seul face à de très nombreux ennemis, vous allez bénéficier de six avions puissamment armés. Ils se déplaceront à gauche; à droite, vers le haut, vers le bas, tout en piquant ou en relevant le nez. Bref, autant dire qu'ils seront hyper-maniables et qu'ils voleront plus vite et plus élégamment qu'un fer à repasser (ne vous marrez pas, on a déjà vu des softs aussi patauds que cet appareil). En cours de partie, un avion-citerne (pas si terne que ça ...) viendra vous réapprovisionner en carburant ainsi qu'en armement. En outre, vous obtiendrez parfois des avions supplémentaires, mais seulement si vous avez été un



brillant pilote. After Burner sur CPC possède donc tous les ingrédients d'un excellent jeu d'arcade, tous ou presque ... Car il serait facile de dire que c'est parfait en omettant de parler de la musique. D'ailleurs, peut-on nommer ce bruit "musique" ou même "animation sonore" ?

Cela fait plus penser à un stand de tirs à la carabine dans une fête foraine qu'à une terrible attaque aérienne ... Enfin, en coupant le son, cette question sera vite résolue et vous pourrez ainsi vous défoncer sur les avions ennemis. Alors, tous à vos postes de pilotage et bonne chance à bord de ce bon jeu !

Disquette Activision pour CPC. Existe aussi sur C64, Spectrum, MSX, ST et Amiga.

Laurence



SAMOURAÏ MICRO



Samouraï Micro n'est toujours pas revenu de Las Vegas. Aux dernières nouvelles, il se serait énamouré d'une Nevada-girl 100% pure yankee, qui travaille aux environs de Vegas dans une "maison" fort accueillante. Notre Nippon fripon, ému, croit qu'elle vit chez sa vieille maman...
Comme vos lettres s'accumulent de plus en plus et que nous n'avons jamais assez de place dans la rubrique Courrier, nous en profitons pour vous donner la parole et nous répondons à vos questions les plus fréquentes. Tous en piste !
Et ne vous inquiétez pas pour votre Samouraï préféré, il ne tardera guère à reparaître, penaud et sans un, le sabre entre les jambes... Car entre les machines à sous et les dessous des girls, il faut avoir solide santé et porte-feuille bien ancré !

CDS

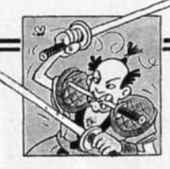
Vous avez été nombreux à nous écrire suite aux articles sur le CDS (compact disc séquentiel) qui fonctionne sur MSX et sur C64.

Le **CDS** existe bien et il fonctionne correctement, nous en possédons d'ailleurs un exemplaire que nous vous avons montré en photo dans le numéro 17. Il est fabriqué aux Pays-Bas par **Eurosoft**, la société d'édition de Paul Van Aacken, le fondateur d'Aackosoft, société qu'il a revendue.
Le CDS est une invention originale d'Eurosoft qui ne manque pas d'attrait, bien qu'il ne faille pas le confondre avec le CD-ROM. Le CDS utilise le support du disque compact, avec les données stockées numériquement comme sur un CD musical ou un CD-ROM, mais elles sont transmises à l'ordinateur sous forme de sons et non pas sous forme numérique, puisqu'on utilise le port cassettes de l'ordinateur. Ce support ne permet donc pas de créer des jeux d'une qualité supérieure, comme c'est le cas avec le CD-ROM, mais seulement d'offrir une grande capacité de stockage, un mode de chargement plus rapide (surtout en comparaison avec les cassettes) et la même fiabilité que les CD classiques. La procédure de chargement expliquée dans le numéro 17 a d'ailleurs été simplifiée depuis, avec la création d'un nouveau loader plus rapide (programme de chargement stocké au début du disque).
Tout irait donc pour le mieux si n'était apparu un contentieux juridique entre Eurosoft et Aackosoft (l'ancienne société de Paul Van Aacken), avec pour résultat le blocage de toutes les activités d'Eurosoft. Pour le moment donc, pas de CDS en France ni ailleurs, puisque tout dépend désormais des jugements prononcés à l'égard des deux sociétés. Dans le pire des cas (l'impossibilité pour Eurosoft de commercialiser le CDS actuel avec ses 34 titres), Paul Van Aacken compte sortir à partir de mars trois nouveaux CDS, contenant chacun 4 jeux inédits, au prix public français d'environ 120 F. Affaire à suivre...

NO FUTURE ?

Où en est le MSX ? Pourquoi n'a-t-il pas marché en France aussi bien qu'en Espagne, en Belgique ou aux Pays-Bas ? Y-a-t'il encore des importations et pour combien de temps ? Le marché MSX est-il encore dynamique au Japon et beaucoup de jeux sont-ils disponibles là-bas ? Arriveront-ils en France ?

Il n'est pas facile d'expliquer en quelques mots pourquoi le même produit se vend bien dans certains pays et plus mal dans d'autres. Le MSX est arrivé en France fin 84 et son arrivée a malencontreusement coïncidé avec celle de l'Amstrad CPC qui a connu, lui, son plus grand succès commercial dans notre pays. Il faut bien reconnaître qu'au niveau marketing, la société Amstrad a fait très fort en proposant un nouveau concept d'ordinateur-package, vendu avec son moniteur et lecteur de cassettes ou disquettes intégré, le tout à un prix très attractif. Le CPC 464 (avec lecteur de cassettes) moniteur monochrome valait, fin 84, 2990 F, et 3990 F avec moniteur couleur. A la même époque, le MSX Canon V-20 valait lui aussi 2990 F - sans lecteur de cassettes ni moniteur - et il fallait débourser 150 F supplémentaires pour le câble Péritel (pourtant indispensable), ce qui faisait maladroitement passer le prix au dessus de la barre psychologique des 3000 F !
Au niveau des logiciels, les éditeurs européens ne se sont pas précipités pour développer sur MSX et, quand ils l'ont fait, n'ont pas toujours exploité pleinement ses possibilités. Certains jeux anglais en cassettes étaient de véritables nullités... Dans le même temps, les jeux japonais n'étaient pas régulièrement importés puisqu'il fallut attendre au moins deux ans pour voir en France la fameuse série des grands classiques **Namco**, pourtant disponibles au Japon : *Pac-Man, Galaxian, Galaga, Bosconian,* etc. Ces jeux sont évidemment dépassés aujourd'hui, mais à l'époque ils auraient fait sensation...
Heureusement, il y avait **Konami** dont M. Pham Chi Hien (société Maubert Electronic) devint l'importateur officiel et se rendit plusieurs fois par an au Japon, afin d'importer les nouveautés. A partir de là, les jeux Konami sur MSX n'ont jamais cessé de s'améliorer avec notamment, fin 87, la commercialisation des jeux S.C.C. (Sound Chip Custom : une puce de sonorisation qui permet d'obtenir des effets sonores polyphoniques à 8 voies).
Et l'on assiste depuis à cette étrange situation : les utilisateurs français sont très heureux d'avoir un MSX, puisque la machine est excellente, tant au niveau de la programmation que des jeux, et beaucoup d'entre eux n'éprouvent pas le désir de changer de machine puisque ce sont les jeux qui ont eux-même évolué. Dans le même temps, ils sont mécontents car il n'y a pas assez de jeux disponibles sur le marché français et que l'on ne parle pas assez du MSX à leur goût.
Au milieu de cette situation unique et paradoxale, la position de Micro News n'est pas toujours facile. Nous recevons beaucoup de jeux japonais par l'intermédiaire de nos correspondants ; si nous les testons, des lecteurs se plaig-



nent de pas les trouver à la vente ; si nous faisons l'impasse, d'autres lecteurs (ou parfois les mêmes !) nous reprochent de négliger le MSX. Nous avons donc choisi de tester les jeux japonais, en espérant que nous donnerons ainsi envie aux distributeurs d'importer les meilleurs d'entre eux, et que nous leur éviterons également de perdre de l'argent en important les nanars (car il y en a, même au Japon). Nous demandons aussi à nos lecteurs de pas oublier que nous ne sommes qu'un journal, et que l'importation, la distribution et la disponibilité finale des produits dans les magasins français ne dépendent en aucune manière de Micro News.

LES MEILLEURS JEUX

"J'aurai bientôt un MSX2. J'aimerais que tu me conseilles sur le meilleur jeu MSX2 en cartouche et que tu me dises ce qu'est un mega et un S.C.C. (Où va-t'on chercher des noms pareils ?)"
(Olivier, Lyon)

Les meilleurs jeux en cartouche sont de loin les jeux Konami, mais ce sont surtout des jeux MSX1. Cependant, leur qualité est telle qu'ils tiennent sans rougir la comparaison avec la plupart des jeux MSX2. De plus, les cartouches Konami récentes "reconnaissent" l'ordinateur et prennent en compte certaines caractéristiques du MSX2. Parmi ces cartouches Konami MSX1 "de luxe", les plus récentes nous semblent être les meilleures : *King's Valley 2, Nemesis 3* et bien sûr *Parodius*, avec ses fabuleuses musiques.
Quant aux cartouches MSX2, les plus réputées sont : *Usas, Vampire Killer, Fireball.*
Une cartouche megarom est une cartouche d'une capacité minimale d'un méga-bit, soit 128 Ko (1024 octets).

NINTENDO

Méfiez-vous de l'eau qui dort... dit le proverbe.
Après une saison particulièrement calme, l'ours nippon sort doucement de sa torpeur hivernale et pousse un premier rugissement en annonçant l'arrivée prochaine de **Trojan, Rush'n Attack** (testés dans ce numéro), **Ice Hockey, Super Mario Bros 2, Ghost'n Gobblins, Gunsmoke**.
Pour le lancement de Super Mario 2, Nintendo ne prévoit rien de moins qu'une **campagne T.V. de trois semaines d'un coût d'un million et demi de francs !**
Le Club Nintendo démarre aussi avec la création d'une ligne "Nintendo Consommateurs" où l'on répondra à toutes vos questions sur les jeux : **(1) 34.64.77.55.**
La revue Nintendo démarrera au printemps et coordonnera les activités du Club, tout en proposant des tests, trucs et astuces, etc.
Vous trouverez les conditions de souscription au Club Nintendo dans les boites d'emballage des consoles (avec la garantie). Vous pouvez aussi écrire à **Nintendo/Bandaï France, 3 rue de l'Industrie, Z.I. Epluche, 95310 St-Ouen l'Aumône.**
Le concours Nintendo, qui a lieu le samedi à 20 h. 25 sur FR3, continue jusqu'à fin juin.
Enfin, la **NES Advantage** est disponible à un prix de 400 F. Cette manette possède deux boutons turbo qui permettent d'accélérer le tir, ainsi qu'une option qui permet de ralentir l'action d'un jeu et qui se révèle très pratique pour apprendre un mouvement ou surmonter un obstacle difficile.



NES ADVANTAGE

SEGA

Enfin, le Club Sega ! Il arrive, c'est certain, juré-promis, le Club Sega sera bientôt là avec un bulletin trimestriel, une messagerie Minitel et plein de cadeaux et d'idées d'enfer !
Côté jeux, *R-Type* est déjà en rupture de stock because un succès foudroyant !
Trois adaptations de grands classiques du célèbre éditeur américain Activision vont arriver sur le marché français : il s'agit d'abord de **Rampage**, une cartouche où vous pourrez vous transformer en singe géant, en loup-garou et en lézard géant, afin de pouvoir saccager tranquillos quelques villes américaines ; ensuite, **Bomber Raid**, où vous devrez accomplir une mission à bord d'un bombardier, et **Cyborg Hunter**, où vous serez un chasseur de primes intersidéral aux prises avec les affreux Cyborgs !
Le grand classique des jeux de sport d'Epyx, **California Games**, atteindra bientôt nos rivages et vous permettra de vous entraîner au surf, rollerskate, frisbee, BMX et autres skateboard. Il fait toujours beau en Californie !
Captain Silver (testé dans le numéro 16) et **Lord of the Sword** complèteront cet assortiment de supernouveautés.

MSX

Voici quelques adaptations disponibles sur MSX.
After Burner (Sega/Activision) d'abord, dont les versions 8 bits sur MSX, CPC et console Sega sont supérieures à la version Atari ST.
Operation Wolf (Ocean), superbe sur MSX (testé sur deux pages dans le numéro 16).
Rambo 3 (Sega) et **4 X 4 Off Road Racing** (Epyx).







CARALI